

Artigo para o blog

# **Meditações de Descartes e Playtest (Black Mirror)**

João Miguel, Nadla Gabriele e Victor Hugo

## **Resumos referentes a primeira e segunda meditação de René Descartes:**

### **Primeira Meditação:**

#### **Início:**

Descartes inicia suas meditações pondo em dúvida o que ele conhecia até então. Se desprendendo de suas crenças e indo em busca de uma verdade que fosse mais estável. Nessa busca pela verdade ele começaria derrubando seus pensamentos que faltassem veracidade, e ao invés de derrubar crença falsa uma por uma, iniciaria derrubando a base desses pensamentos, dessa forma tudo que fora construído a partir disso se cede. Ele sabia que certos sentidos o poderiam enganar, deste modo, sabia que deveria duvidar de quase todos, dado somente em algumas ocasiões o seu voto de certidão, afinal, não se pode duvidar do calor de uma fogueira...

#### **Meio:**

Ele observa mais a frente a semelhança que tem seus sonhos com a realidade, então como julgar se ele está realmente acordado? Até aquele momento não estava ele negando a realidade, mas tentando entender nela o que pode ser mais concreto. Através da realidade pode-se explicar como as coisas representam ser. E definiu que o mais sólido que teríamos é a Extensão. Sendo ela o que nos dá a capacidade de se obter dos conhecimentos mais simples, até os mais complexos. A partir deles chegaríamos a entender a universidade da matemática. Tornando a também as ciências exatas como verdadeiras. Seja na realidade quanto nos sonhos. De certa forma, se cria em sua mente a verdade de todas essas coisas, porém e se de todas essas coisas, nenhuma delas for realmente verdadeira, não existe sequer nenhuma extensão, há apenas um Deus enganador que nos fornece todas essas coisas falsas como verdadeiras. Obviamente ele não diz que o Divino e Poderoso Deus seja capaz de tal perspicácia, já que o dizem ser tão bondoso e virtuoso.

#### **Fim:**

Por fim, Descartes tenta a partir dos conhecimentos que ele obteve estabelecer a base para sustentar suas verdades. Para buscar essa base ele recorreria a dúvida. Retomando a dúvida como principalmente método para chegar no que é sólido. Através da matemática, e de buscar na extensão essa base sólida. Não seriam essas ciências que trariam a certeza, mas evitariam o erro. Ao final da primeira meditação ele volta a vida como de costume, desta vez, desconfiado de tudo ao seu redor.

## Segunda Meditação:

### Início:

Ele retoma a dúvida da primeira meditação e sente-se sem chão por não ter uma base sólida por meio da ciência, por mais que a ciência apenas não induza o erro, é buscada através da dúvida. Sua memória está repleta de mentiras, em nada a sentido e tudo não passa de uma ficção de seu espírito. Porém ele mantém a esperança de encontrar a verdade. Faz analogia a Arquimedes, que em suas teorias pede uma verdade fixa e pura.

### Meio:

Descartes usa métodos apelativos para chamar atenção para a dúvida. Bota em pauta a possibilidade de um Deus enganador ou outra potência que o faz ter pensamentos no espírito, porém ele percebe a própria capacidade de se pôr nesta posição. Enquanto enfatiza suas dúvidas em lista, ele percebe que existe apenas por simplesmente conceber isto ao espírito, levando-o a primeira verdade conquistada, algo como “Penso, logo existo”. Por mais que este seja o pensamento mais sólido até agora, ele não sabe com clareza o que ele é.

### Fim:

A partir disto começa sua busca pelo seu “eu”. Nada conhecido por ele até agora o define, pois a base é frágil. Ele denomina o corpo como um conjunto de coisas que o compõem, e que sem a alma, vira um cadáver invés de uma máquina. Além de que, a existência é a priori, ou seja, não devemos tirar conclusões das experiências do corpo para achar verdades, mas também não devemos ignorar completamente, porque ela existiu no final das contas.

## **Resumo do episódio de Black Mirror “Playtest”:**

A obra “Black Mirror” é composta de 6 temporadas, roteirizada em sua maior parte por Charlie Brooker. A série foca em satirizar a relação dos humanos com a tecnologia de diferentes formas, tanto que seu nome faz uma referência direta aos aparelhos quando estão desligados, refletindo nosso reflexo. Os episódios são independentes entre si, fazendo com que seu telespectador abra sua mente para possíveis reflexões quanto à evolução do ambiente tecnológico e seus impactos na nossa existência. A partir de uma nova tentativa de buscar atrair a atenção para tais temas, expondo suas críticas e ideias com detalhes de imagens, truques de cenários e câmera, tornando tudo mais imersivo e profundo.

Focaremos em um episódio em específico, “playtest” pode ser encontrado como o segundo episódio da terceira temporada de Black Mirror e é escrito pelo próprio Charlie. Usaremos este episódio pelo seu tema principal, a crítica quanto a realidade virtual e como a existência de certas coisas pode acarretar na inexistência de outras, este tema acaba tocando em um dos textos de um pensador racionalista, René Descartes e seu texto *Meditações Metafísicas*.

No episódio, acompanhamos a trajetória de Cooper após deixar a casa de seus pais para viver os momentos que ele acha necessário viver enquanto pode, escolhendo fazer isso após a morte de seu pai que morreu de Alzheimer. Ele deixa a casa com sua mãe, que até então não tinha muita conexão. Após viajar pelo mundo ele sente-se solitário, então conhece uma mulher chamada Sonja que posteriormente lhe fornece ajuda. Ele descobre estar sem dinheiro e preso na sua última parada, Londres. Usando um aplicativo para achar empregos temporários, aparece uma vaga para uma empresa de jogos, a Saito Gemu. Lá, ele conhece Katie que o guia para conhecer uma nova tecnologia de realidade aumentada que é ativada a partir de um chip que foi inserido em sua coluna cervical. No primeiro teste ele consegue ver um castor e brincar com ele, ao acabar ele é levado para a sala de Shou, o CEO da empresa, e mais tarde, ele é levado para uma casa para passar uma noite com a realidade aumentada. Não demora muito para ele testemunhar seus medos internos, coisas que deveriam ser impossíveis de acontecer, acontecem, o levando a estrema e completo terror. Ele pede socorro a Katie, que depois de um tempo consegue o encontrar, lhe dando más notícias e sequelas do teste para a vida toda. Porém foi apenas o chip, ele “volta” a sala do Shou, dando o diagnóstico que a realidade aumentada é muito forte. Após isto e com o dinheiro, ele volta para casa, encontrando-se com sua mãe, que não o reconhece e volta a ligar para o filho sem paradesios. Com o toque de chamada do celular, nos mostra o que realmente aconteceu, tudo aconteceu apenas na cabeça de Cooper, ele está morto.

## **Opinião dos monitores (com muitos spoilers):**

**Nadla Gabriele:**

No episódio é abordado diferentes temas que são apresentados ao decorrer dele, além de servirem para desenvolver o protagonista, nos trás questionamentos interessantes para discussão. É abordado a solidão, o autodescobrimento, relações familiares, problemas internos mal resolvidos por parte do Cooper. Todos são apresentados separadamente, alguns sob entrelinhas como os seus medos, que por hora é explicitamente dito por ele mesmo, como o medo da doença de seu pai e o valentão da escola, e por outro visualmente nos detalhes, como a cena em que ele está no avião em turbulência, que ele desliga os aparelhos que estava usando justamente quando aparece uma aranha. Já a solidão, realmente brota quando em um estabelecimento, ele vê um casal e sente-se sozinho, assim conhecendo Sonja. Suas viagens em si é apenas ele, criando memórias incríveis em solitude, principalmente para fugir da realidade que lhe cabe, seu pai morreu de alzheimer e ele é assombrado pelo pensamento que também terá o mesmo fim. Por isso optou a “fugir” de casa, deixando sua mãe sozinha e preocupada por não haver muita proximidade com ela.

Diferentemente de Descartes que decupa sua dúvida e investiga, para o protagonista ela veio a tona, igualmente para o espectador. Principalmente, a falta de investigação dele deve-se pelo fato do ambiente que ele está inserido o obrigar a lutar contra seus medos internos. Colocando-o em uma situação delicada, de “vida ou morte” e apenas jogando informações sem tempo para refletir.

O jogo é uma espécie de Deus enganador. Ao passar pelo teste do jogo, você irá ganhar uma quantia razoável de dinheiro por um trabalho simples, mas é isso que ele faz você acreditar. A partir que o teste iniciou, e o celular tocou, o tirando do “jogo” que estava entrando, ele morreu, o sistema era tão forte que ele não aguentou. Porém o jogo se enraizou em sua mente, e o fez viver em questão de segundos todos os seus medos. Isto retorna a questão do corpo e alma estarem separados que Descartes fala na sua segunda meditação. O corpo nada mais é do que o conjunto das partes que denominamos e damos função, funciona como uma máquina, que pode nos enganar sensorialmente, mas não podemos ignorar a experiência vivida por ele. Enquanto o protagonista estava “vivendo” o pesadelo, é um exemplo claro dessa questão. Ele ao menos, estava vivo quando sentiu a faca entrando em seu corpo mas ele sentiu, e isto fez o seu espírito enlouquecer, começar a duvidar do jogo quando saiu da “normalidade” que Katie havia falado. Nesse caso, a própria mente se enganou, e as sensações que o jogo lhe causou foram reais, por mais que não tenham acontecido de fato.

Mas então, poderíamos dizer que o que ele viveu após morrer e estar na realidade do jogo foi mentira? Pensando junto do espírito, sim, pois foi ele quem criou tudo aquilo, mas para o corpo, foi real. até o momento que ele não podia encostar nas coisas que apareciam, ele apenas sentiu-as no seu interior, no terror que causava a sua mente e era transmitido para o corpo como inquietação e falatório exagerado, mas não passava de ficção de sua mente. Mas quando ele pode tocar na Sonja, e sentir a dor exagerada, foram experiências que por mais que a mente tenha criado, o corpo sentiu e destravou uma chave para o pânico o dominar por inteiro. Então, essa experiência passa a ser real, contribuiu para o “eu” de Cooper que após “sair” do jogo, reflete sobre essas experiências.

Já perto do final do episódio, o protagonista “sai” da realidade do jogo e consegue o dinheiro para a passagem de avião. Ele volta para casa, sente-se aliviado por estar ali, voltando a sua casa e decidido a falar com sua mãe. Relacionando a Descartes, a fuga da casa em que mora representa o afastamento que Descartes faz das coisas que pensava serem corretas. O protagonista de certa forma passou por isso, ele quis sair da realidade que estava, descobrir quem ele é, e construir novas memórias. Porém o protagonista volta à sua base, buscando a reconciliação com a mãe, que por as coisas ainda estarem ao controle do jogo, a mãe também cai em um dos medos do filho e se esquece dele, mesmo ele estando na sua frente.

**João Miguel:**

Muitas pessoas têm em mente que a realidade virtual apresentada em playtest é perturbadora. A maior parte das interpretações do episódio são voltadas à questão do medo de não saber distinguir a realidade, assim como Descartes teve dificuldade ao estabelecer o que era real e o que não era. Quando acabamos o episódio a sensação que temos é que é impossível determinar o que é real dentro dos critérios que nos são apresentados. Sabemos que a maior parte das coisas que aparecem são falsas, os medos que são criados na cabeça dele, a marmota no início do teste do vídeo game. Porém quando acabamos o episódio vemos que de fato nada era real a partir do momento em que foi colocado o “mushroom” em sua nuca. Ao se deparar com tudo que aconteceu no episódio o medo é auto explicativo, a questão da tecnologia ser a nossa ruína.

Neste sentido, como podemos enxergar na tecnologia uma forma de nos ajudar? Não podemos. A cada passo que a humanidade dá estamos mais perto de regressar como espécie. A morte da nossa própria existência está mais perto do que se pode imaginar, e o episódio apresenta um cenário hipotético que futuramente pode realmente acontecer. Não existem limites quando nada é real, e é desta forma que no episódio existem diversos acontecimentos que nos confundem. É como ter um sonho e não saber se está sonhando ou acordado. Podemos fazer coisas que facilitem a distinção da realidade, mas não é possível ter plena certeza sobre isso. Você está acordado agora? Encontramos mais perguntas do que respostas diante de situações como a apresentada no episódio.

Embora encontrar uma resposta sólida seja difícil, ainda se pode refletir, e foi o que Descartes fez diante do “Deus enganador”/“Gênio maligno”. O Deus enganador no episódio é representado como o próprio jogo, é impossível determinar se ele é real ou não, mesmo que todas as coisas ao seu redor aparentam ser verdadeiras, elas não são. Descartes chegou a um pensamento, um enunciado que é verdadeiro independente desse Deus enganador criar uma realidade falsa, “eu sou, eu existo”. Após isso, Descartes vai atrás de identificar esse eu que ele é. O protagonista Cooper não tenta buscar a verdade, ele toma as coisas que acontecem com verdadeiras. Até que chegando no final do episódio ele começa a refletir, a tentar entender quem ele é, mas isso está se apagando nele, como se ele perdesse a sua identidade, o que faz ele deixar de existir. Então entendermos quem somos pode nos ajudar a entender a realidade? Entender quem somos é na verdade a única coisa que se pode entender como realidade, entender a natureza do corpo e da mente e entender o que em si mesmo é real.

## Victor Hugo:

A série “Black Mirror” se propõe a ser uma sátira ácida de nossas tecnologias e como nos envolvemos com ela, afinal, quem nunca se pegou pensando na evolução da mesma? Seja para o bem ou para o que quer que seja. Mas, em especial o episódio “PlayTest” prendeu minha atenção nos seus primeiros minutos, nosso protagonista, Cooper, me é uma perfeita representação da persona de Descartes em suas primeiras meditações, desde sua primeira aparição nós o acompanhamos de sua fuga até sua morte, assim como em meditações acompanhamos René fugindo de suas falsas verdades até a morte de seu tolo ser que acreditava nas mais fracas “bases”.

A partir de vários elementos imagéticos, diversas imagens de aranha aparecem em diversos momentos, assim como a roupa que o valetão estava usando e a casa que nos é mostrada no teste, é confeccionado quais eram os medos de nosso protagonista e como será sua experiência, e no final de tudo, sua relação com as meditações se torna clara. Em sua morte podemos ver que todo o teste era apenas o aparelho de realidade aumentada ativo, ele estava preso na sala branca onde só passou quatro segundos no teste antes de sucumbir. Descartes entra em seu mundo mental para poder pensar e ter opiniões sobre o que é realmente verdadeiro, até chegar ao ponto de que ele só consegue provar o fato de que ele mesmo existe, assim como Cooper, após tocado pelo que deveria ser intangível ele não consegue mais diferenciar o que é real ou não, além dele mesmo, ou era o que ele pensava.

Cooper, morto após ser enganado pelos próprios sentidos em relação à realidade, pode ser visto como o nosso possível futuro, onde nem mesmo a realidade pode ser algo que vamos conseguir identificar, nos forçando a virar pequenos Renezinhas, duvidando de tudo e de todos. Não só PlayTest, a própria série é um visual para nós mesmos, algo para enxergar como será o mundo, a tecnologia e nós mesmos. Usando um texto antigo, Descartes conseguiu acertar em cheio o mundo atual, e não é sobre o caro leitor não existir, mas sobre duvidar de coisas que nem parecem que não fazem sentido, e que nos fique claro, você pensa?